

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

#### **1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek**

Menurut Badan Pusat Statistik (2013), jumlah remaja (10-24 tahun) di Indonesia berjumlah 63 juta jiwa atau sebesar 26.8% dari 233 juta jiwa penduduk Indonesia. Dari data tersebut diprediksi sekitar tahun 2020-2030, Indonesia akan mendapat *bonus demografi*, dimana jumlah usia angkatan produktif (15-64 tahun) akan mencapai 70%, sehingga pembinaan terhadap remaja atau penduduk usia produktif harus digiatkan sebagai aset pembaharuan dan pembangunan bangsa. Pembinaan remaja diwujudkan melalui penyadaran, pemberdayaan dan pengembangan potensi remaja untuk mewujudkan remaja yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan profesional sebagai bagian dari pembangunan nasional.<sup>1</sup>

Salah satu wujud nyata usaha pemerintah dalam mengembangkan potensi remaja adalah mengeluarkan Undang-Undang No.40 tahun 2009 tentang Kepemudaan dan dilanjutkan dengan Peraturan Pemerintah No.41 tahun 2011 mengenai Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan. Penyediaan prasarana dan sarana kepemudaan yang diarahkan pemerintah sebagai bentuk pelayanan pengembangan kepeloporan pemuda. Pengembangan kepeloporan pemuda adalah kegiatan mengembangkan potensi dalam merintis jalan, melakukan terobosan, menjawab tantangan dan memberikan jalan keluar atas berbagai masalah.<sup>2</sup>

Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pendidikan memiliki 166 Sekolah Menengah Umum dan 208 Sekolah Menengah Kejuruan, 10 perguruan tinggi negeri dan 112 institusi dengan 18 universitas, 42 sekolah tinggi/institut, 7 politeknik dan 45 akademi<sup>3</sup> yang mampu menarik 310.840 jiwa pendatang dari 33 provinsi di Indonesia terutama individu remaja.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>UU Republik Indonesia No.40 Tahun 2009, tentang Kepemudaan. Hal.1.

<sup>2</sup>PP Republik Indonesia No.41 tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.pasal 1 (5) hal 9.

<sup>3</sup><http://www.bkkbn.go.id/> Data Statistik Sarana Pendidikan Nasional 2008-2013.

<sup>4</sup>Katalog BPS: Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2013.Hal.61.

**Tabel 1. Proyeksi Penduduk Menurut Kelompok Umur di D.I.Yogyakarta tahun 2012-2021**

Kelompok Umur Age Group	Tahun/Years									
	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
0-4	213,1	214,8	215,2	215,6	214,3	213,7	212,2	210,7	210,7	208,2
4-9	205,1	207,9	210,4	213,3	214,6	215,1	216,7	217,3	217,3	218,5
10-14	196,9	199,4	200,6	201,0	205,5	209,1	210,8	212,5	212,5	213,5
15-19	234,4	224,9	214,1	200,5	205,7	209,0	211,4	211,8	211,8	210,8
20-24	295,1	289,3	285,1	282,5	271,3	259,3	248,4	238,6	238,6	228,3
25-29	354,0	343,2	335,0	331,8	320,8	311,4	306,4	303,5	303,5	303,8
30-34	362,2	369,0	371,2	370,5	363,5	354,3	343,2	330,9	330,9	321,3
35-39	291,1	307,5	322,5	334,8	346,2	356,6	363,2	365,6	365,6	363,9
40-44	248,5	250,7	255,6	263,6	274,8	288,7	304,0	319,2	319,2	331,3
45-49	237,1	238,4	240,2	241,7	243,4	245,3	247,4	252,5	252,5	260,0
50-54	214,0	219,2	224,0	227,2	230,1	233,1	234,2	235,3	235,3	236,7
55-59	176,7	183,0	189,9	196,2	203,0	208,0	213,1	217,1	217,1	220,4
60-64	136,2	141,4	147,5	154,2	158,6	165,8	172,9	181,1	181,1	186,6
65-69	108,9	111,0	113,1	116,2	119,2	123,3	128,4	134,6	134,6	142,0
70-74	94,8	94,9	94,9	93,9	94,0	95,1	96,1	98,2	98,2	101,5
75+	128,0	130,7	133,8	137,3	139,9	141,7	143,8	145,9	145,9	147,9
<b>Jumlah Total</b>	<b>3496,1</b>	<b>3525,3</b>	<b>3.553,1</b>	<b>3.580,3</b>	<b>3.604,9</b>	<b>3.629,5</b>	<b>3.652,2</b>	<b>3.674,8</b>	<b>3.674,8</b>	<b>3.694,7</b>

**Sumber:** Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2013, BPS DIY, 2013

Jumlah penduduk usia remaja (10-24 tahun) di D.I.Yogyakarta pada tahun 2015 berjumlah 684.000 jiwa (19%) dari jumlah penduduk D.I Yogyakarta keseluruhan 3.580.300 jiwa. Pada tahun 2015, penduduk dengan kelompok umur 10-14 tahun berjumlah 201.000 jiwa. Penduduk dengan kelompok umur 15-19 tahun berjumlah 200.500 jiwa dan penduduk dengan kelompok umur 20-24 tahun berjumlah 282.500 jiwa.<sup>5</sup> Pada tahun 2020, jumlah remaja di D.I.Yogyakarta rentang usia 10-14 tahun diprediksi akan meningkat sebesar kurang lebih 11.000 jiwa dengan peningkatan 1.000-4.000 jiwa per tahunnya dan penduduk rentang usia 15-19 tahun dengan peningkatan kira-kira 11.300 jiwa dengan peningkatan 1.000-4.000 jiwa per tahunnya, sedangkan untuk rentang usia 20-24 tahun akan menurun sebesar 43.900 jiwa dengan penurunan 11.000-12.000 jiwa per tahunnya. Sehingga fokus pembinaan remaja lebih diarahkan untuk pembinaan remaja awal dengan rentang usia 11-15 tahun dan remaja tengah 15-18 tahun. Pada tahun 2035, diproyeksikan

<sup>5</sup>Katalog BPS: Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2013.Hal.67.

jumlah remaja berumur 10-14 tahun akan berjumlah 254.000 jiwa, remaja berusia 15-19 tahun akan berjumlah 248.300 jiwa, dan remaja berusia 20-24 akan berjumlah 111.500 jiwa, sehingga proyeksi jumlah remaja di D.I. Yogyakarta pada tahun 2035 akan berjumlah 613.800 jiwa.

**Tabel 2. Jumlah Balita, Remaja, dan Lansia Wilayah D.I.Yogyakarta**

Wilayah : DI YOGYAKARTA

Tahun : Semua Periode

JUMLAH JIWA MENURUT KELOMPOK BALITA, REMAJA DAN LANSIA											
NO.	KABUPATEN	JUMLAH JIWA	BALITA (0 - < 5 TAHUN)		REMAJA (16-24 TAHUN)		LANSIA (60+ TAHUN)		TOTAL		
			JUMLAH	%	JUMLAH	%	JUMLAH	%	JUMLAH	%	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Bantul	825468	30784	9.24%	184035	55.25%	118292	35.51%	333111	40.35%	
2	Sleman	860042	36140	10.30%	188740	53.79%	125973	35.90%	350853	40.79%	
3	Gunung Kidul	770253	33423	9.53%	167627	47.72%	149822	42.70%	350872	45.55%	
4	Kulon Progo	374376	14010	8.40%	82076	49.18%	70796	42.42%	166882	44.58%	
5	Kota Yogyakarta	353589	16406	11.34%	78966	54.57%	49329	34.09%	144701	40.92%	
JUMLAH		3183728	130763	9.71%	701444	52.10%	514212	38.19%	1346419	42.29%	

Sumber: Bkkbn.go.id

Dari data diatas jumlah remaja tertinggi berada di Kabupaten Bantul dengan persentasi jumlah remaja tertinggi yaitu sebesar 55.25%, dilanjutkan dengan Kota Yogyakarta dengan 54,57% dan Kabupaten Sleman dengan 53.79%. Sehingga ketiga wilayah tersebut paling berpotensi sebagai fokus lokasi pemberdayaan remaja untuk mengembangkan potensi remaja di D.I.Yogyakarta.

Individu dimasa remaja mengalami masa *storm and stress* (badai dan tekanan), untuk menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa bergolak yang diwarnai dengan konflik dan perubahan suasana hati yang mengakibatkan gangguan emosi. Dengan kata lain, masa remaja identik dengan berbagai permasalahan berkaitan dengan ego yang tinggi, pencarian jati diri dan perubahan dalam pola pikir yang mengakibatkan remaja memiliki emosi yang tidak terkendali, labil, dan tumpul yang cenderung mengarah kepada bentuk penyimpangan sosial berupa kenakalan remaja. (Hurlock, 2008).

Selain faktor internal, kenakalan remaja juga dapat dipicu oleh beberapa faktor lainnya kurangnya motivasi remaja untuk beraktivitas di waktu luang yang disertai kurangnya ruang yang mewadahi remaja dalam beraktivitas yang terarah secara efektif menjadi salah satu pemicu kenakalan remaja.<sup>6</sup> Menurut Willis, waktu luang

<sup>6</sup>Ringkasan Eksekutif dari kajian Pusat Penelitian Kebijakan: Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.2011

adalah sisa waktu kosong setelah atau sebelum kegiatan pokok individu, termasuk hari Minggu dan hari libur. Waktu luang tanpa disertai aktivitas didalamnya menimbulkan gagasan untuk mengisi waktu luang dengan berbagai kegiatan baik positif ataupun negatif.

Menurut hasil penelitian Pusat Penelitian Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2011 semakin aktif remaja beraktivitas di waktu luang remaja semakin rendah kecenderungan remaja untuk berbuat *iseng*. Manfaat yang diperoleh remaja sendiri dengan memanfaatkan waktu luang secara teratur adalah menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, mandiri, kemampuan bersosialisasi meningkat, kreatif, berani mengemukakan pendapat, dan meningkatnya prestasi akademik maupun non-akademik.

Menurut Corey dalam buku *Buletin Psikologi: Mensiasati Perilaku Remaja*, salah satu bentuk pengembangan potensi remaja dengan pembentukan sikap. Sikap dapat dibentuk melalui proses pendidikan atau komunikasi yang berkualitas yang diwujudkan melalui salah satu bentuk wadah fisik *community planning* dalam hubungannya dengan penampungan kegiatan – kegiatan pemuda antara lain dalam bentuk organisasi kepemudaan, perkumpulan olah raga, kesenian, wadah penyaluran ide dan bertukar pendapat serta aktivitas rekreasi dalam mengisi waktu luang remaja dengan teratur.

Peran pemerintah dalam mengembangkan potensi remaja terwujud melalui pembangunan *Youth Center* di daerah Tlogadi, Mlati, Sleman pada tahun 2010 yang dikelola oleh Badan Pemuda dan Olahraga dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga D.I.Yogyakarta. Namun, hingga saat ini peran *Youth Center* Tlogoadi belum maksimal sebagai wadah penyaluran bakat untuk mengisi waktu luang remaja sesuai visi dan misi yang dijabarkan. Keberadaan *Youth Center* hanya berupa penyediaan sarana gedung yang didukung fasilitas lengkap yang disewakan untuk beragam kegiatan pemuda atau *use center*. Dalam kata lain, *Youth Center* Tlogoadi hanya berperan sebagai pihak penyedia lahan dari kegiatan pembinaan

remaja yang baru berfungsi ketiga ada pihak ketiga sebagai penyewa dan penyelenggara kegiatan.<sup>7</sup>

Oleh karena itu, *Youth Activity Center* sebagai bentuk *community planning*, prasarana dan sarana pemberdayaan remajadan menjadi ruang untuk mewadahi aktivitas waktu luang remaja di Sleman untuk mengembangkan potensi remaja agar menjadi remaja yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan profesional sebagai bagian dari pembangunan nasional sesuai dengan rencana pemerintah dalam menyambut *bonus demografi* tahun 2020-2030 kelak.

### 1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Remaja sama dengan pengertian dalam bahasa latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Menurut Robert J. Havighurst (1953), seorang ahli psikologi perkembangan, masa remaja dibagi dalam beberapa fase. Fase awal dimulai dari usia 11-15 tahun, fase pertengahan berusia 16-18 tahun dan fase akhir berusia 19-21 tahun. Perkembangan individu di masa remaja meliputi perkembangan fisik, sosioemosi, dan kognitif yang mengakibatkan perubahan secara kuantitatif maupun kualitatif pada individu.

Perkembangan fisik pada remaja berupa perkembangan motorik, baik motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan individu yang berbeda-beda. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerakan individu yang menggunakan otot – otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu.

Perkembangan sosio-emosi meliputi kemampuan individu untuk mencintai, merasa nyaman, berani, gembira, takut, marah serta bentuk-bentuk emosi lainnya. Pada aspek ini, individu sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orang-orang di sekitarnya termasuk interaksi dengan orang tua dan teman-teman sebaya. Kelompok teman sebaya dapat mempengaruhi pertimbangan dan keputusan seorang remaja tentang perilakunya

---

<sup>7</sup>Didik Wardaya, Kepala Subbag Keuangan Dikpora DIY. Oktober, 2012.



Perkembangan kognitif berkaitan dengan konsep intelektual individu. Jean piaget (1982) mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor pada individu berusia 0-2 tahun, tahap praoperasional pada individu berusia 2-7 tahun, tahap operasional konkret pada individu berusia 8-11 tahun, dan tahap operasional formal pada individu berusia 11 tahun ke atas. Pada tahap perkembangan operasional formal, remaja memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” di antaranya, sehingga perkembangan kreativitas seorang individu sedang berada pada tahap paling berpotensi untuk diolah dan dikembangkan, khususnya pada remaja berusia 11-15 agar menjadi sumber daya manusia yang kreatif bagi pembangunan nasional. Pengembangan kreativitas dapat diarahkan melalui empat tahapan proses kreatif menurut Graham Wallas (1962) dalam buku *The Art of Thought* (Piirto, 1992), yaitu

a. Pesiapan (*preparation*)

merupakan tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya pada orang lain, dan sebagainya. Dengan bekal bahan dan pengetahuan serta pengalaman individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah dengan arah yang tidak pasti tetapi alam bawah sadar tetap mengeksplorasi berbagai alternatif (pemikiran divergen).

b. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap persiapan, individu diarahkan pada usaha ‘melepaskan diri’ untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapi untuk mengamati permasalahan dari dalam alam prasadar. Merupakan tahap penting dalam proses timbulnya inspirasi/gagasan.

c. Iluminasi (*illumination*)

Pada tahap persiapan, individu diharapkan sudah memiliki inspirasi atau gagasan-gagasan baru.

d. Verifikasi (*verification*)

Pada tahap persiapan, gagasan yang muncul siap untuk dievaluasi secara kritis serta menghadapkannya pada realitas dengan keberanian untuk menerima secara total kritik dan saran yang diajukan dengan pemikiran konvergen.

Perilaku kreatif dihasilkan dari cara berpikir konvergen disertai pengetahuan dan pengembangan keterampilan yang secara tidak sadar/ tidak terduga dikonfigurasi menjadi gagasan melalui pemikiran divergen. Pemikiran konvergen adalah pemikiran kritis dengan kecenderungan berpikir satu kemungkinan/kebenaran untuk satu permasalahan. Pemikiran divergen lebih sering disebut dengan pemikiran kreatif yang cenderung menilai satu masalah dari beragam sudut pandang terkait. Utami Munandar (1988) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mencerminkan orisinalitas dalam berpikir serta mengolaborasikan dalam suatu gagasan yang dipengaruhi faktor usia, ketersediaan fasilitas, dan penggunaan waktu luang. Menurut Widyatun (1999), kreatif adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan ide asli/adaptif secara cerdas, berbeda (*out of the box*) serta membawa manfaat. Menurut Refinger (1980), pengembangan kreativitas dalam diri seseorang berperan untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan dalam memecahkan masalah yang tidak mampu kita ramalkan di masa depan. Oleh karena itu pengembangan remaja menjadi individu yang kreatif diperlukan agar kelak remaja mampu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas untuk pembangunan nasional di berbagai bidang.

Pembangunan kepemudaan berkaitan dengan proses memfasilitas segala hal yang berkaitan dengan kepemudaan untuk menghasilkan remaja yang cerdas, kreatif, mandiri dan profesional.<sup>8</sup> Pembangunan kepemudaan membutuhkan pelayanan kepemudaan dengan cara meningkatkan partisipasi dan peran aktif kepemudaan yang sesuai dengan karakteristik pemuda.<sup>9</sup> Peran aktif pemuda sebagai agen perubahan antara lain diwujudkan melalui pengembangan kepeloporan pemuda.<sup>10</sup> Pengembangan Kepeloporan Pemuda diwujudkan melalui penyediaan prasarana dan sarana kepemudaan salah satunya berupa gelanggang pemuda sebagai wadah aktivitas remaja di waktu luang dengan fungsi operasional meliputi fasilitas

---

<sup>8</sup>UU Republik Indonesia No.40 tahun 2009 tentang Kepemudaan, pasal 1.

<sup>9</sup>PP Republik Indonesia No.41 tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.pasal 1 (5)

<sup>10</sup>UU Republik Indonesia No.40 Tahun 2009, tentang Kepemudaan, Bab Vpasal 17.

olahraga, kesenian, ilmiah, dan kerohanian, fungsi pengelolaan dan jasa berupa keterampilan, keahlian, konsultasi, dan lainnya serta fungsi rekreasi yang didukung peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk menunjang prasarana kepemudaan secara optimal.<sup>11</sup>

Pengembangan kreativitas remaja bisa dilakukan melalui wadah aktivitas remaja dalam memanfaatkan waktu luang secara teratur. Berdasarkan hasil penelitian Pusat Penelitian Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2011 mengenai aktivitas waktu luang remaja, minat remaja Indonesia lebih mengarah pada aktivitas rekreasi. Aktivitas rekreasi mengarah pada kegiatan penyegaran selepas dari kegiatan pendidikan formal yang diklasifikasikan dalam kelompok pelatihan fisik seperti olahraga, kelompok peningkatan pengetahuan seperti membaca, dan sosialisasi yang cenderung dilakukan bersama teman sebaya seperti *nongkrong*. Sampel diambil dari remaja menengah atas dari 8 provinsi di Indonesia yang diwakilkan 1 kabupaten/kota pada tiap provinsi. Hasil penelitian mendata aktivitas olahraga yang paling diminati adalah futsal, basket, sepak bola, dan bulu tangkis. Kegiatan kesenian yang paling diminati adalah seni suara, seni musik, dan seni drama.

Berdasarkan informasi mengenai rencana pemerintah dalam meningkatkan peran aktif remajaguna mengembangkan potensi remaja maka *Youth Activity Center* di Sleman untuk mendorong remaja awal (11-15 tahun) menjadi lebih kreatif melalui penataan ruang luar dan ruang dalam berdasarkan tahapan proses kreatif.

## 1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas maka rumusan permasalahan penulisan ini adalah:

Bagaimana rancangan *Youth Activity Center* di Sleman yang dapat mendorong remaja awal menjadi lebih kreatif melalui tata ruang luar dan tata ruang dalam berdasarkan tahapan proses kreatif menurut Graham Wallas?

---

<sup>11</sup>PP Republik Indonesia No.41 Tahun 2011, tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan, Bab V Pasal 28.



### **1.3. TUJUAN DAN SASARAN**

#### **1.3.1. Tujuan**

Terwujudnya konsep perancangan tata ruang luar dan tata ruang dalam *Youth Activity Center* di Yogyakarta yang mendorong remaja awal menjadi lebih kreatif berdasarkan tahapan proses kreatif.

#### **1.3.2. Sasaran**

- a. Memahami aspek perkembangan kognitif remaja awal
- b. Memahami definisi kreatif dan tahapan proses kreatif
- c. Menemukan konsep perancangan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang berdasarkan tahapan proses kreatif

### **1.4. LINGKUP STUDI**

#### **1.4.1. Materi Studi**

##### **1.4.1.1. Lingkup Spasial**

*Youth Activity Center* di Sleman merupakan bangunan publik melalui pendekatan tahapan proses kreatif Wallas dengan lingkup pelayanan tingkat kabupaten/kota. Pemilihan lokasi yang sesuai seperti kemudahahan akses dan strategis, dekat dengan pusat kegiatan pemuda khususnya zona pendidikan.

##### **1.4.1.2. Lingkup Temporal**

Pembahasan mengenai perencanaan dan perancangan proyek *Youth Activity Center* di Sleman dimulai pada tahun 2015 karena adanya rencana jangka panjang dari pemerintah setempat untuk mempersiapkan sumber daya manusia dalam menyambut *bonus demografi* pada tahun 2020-2035 mendatang.

##### **1.4.1.3. Lingkup Substansial**

Bagian dari *Youth Activity Center* di Sleman yang akan diolah sebagai penekanan desain adalah tata ruang luar dan tata ruang dalam. Tata ruang luar akan lebih difokuskan pada tatanan massa berdasarkan hubungan fungsional dan analisis tahapan proses kreatif. Ruang dalam yang akan diolah berupa karakter ruang yang mendukung tahapan proses kreatif melalui pengolahan kualitas ruang.

#### **1.4.2. Pendekatan Studi**

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan tahapan proses kreatif yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan tahap verifikasi.

## 1.5. METODE STUDI

### 1.5.1. Pola Prosedural

Metode studi yang akan digunakan untuk menyusun landasan konseptual dan mewujudkan rancangan bangunan *Youth Activity Center* di Sleman antara lain:

#### 1. Pola Pemikiran Deduktif

##### a. Studi Literatur

Melakukan studi dengan menggunakan bantuan dari media informasi seperti buku, jurnal, skripsi, dan *website* yang berhubungan dengan informasi yang berkaitan dengan *Youth Activity Center*, mulai dari penjelasan mengenai aspek perkembangan kognitif remaja, dan pembahasan kreativitas.

##### b. Studi Preseden

Studi kasus mengenai beberapa bangunan dengan tipologi yang serupa baik *Youth Center* di Sleman maupun mancanegara sebagai pembanding dan acuan dalam perencanaan dan perancangan.

##### c. Deskriptif

Melakukan penjabaran data dan informasi yang aktual berkaitan dengan penjelasan latar belakang permasalahan yang sesuai dengan keadaan di lingkup Kabupaten Sleman.

##### d. Analisis

Mengidentifikasi permasalahan berdasarkan data yang telah didapatkan dari studi literatur dan studi preseden serta menuangkan gagasan ide perancangan pada *Youth Activity Center* di Sleman.

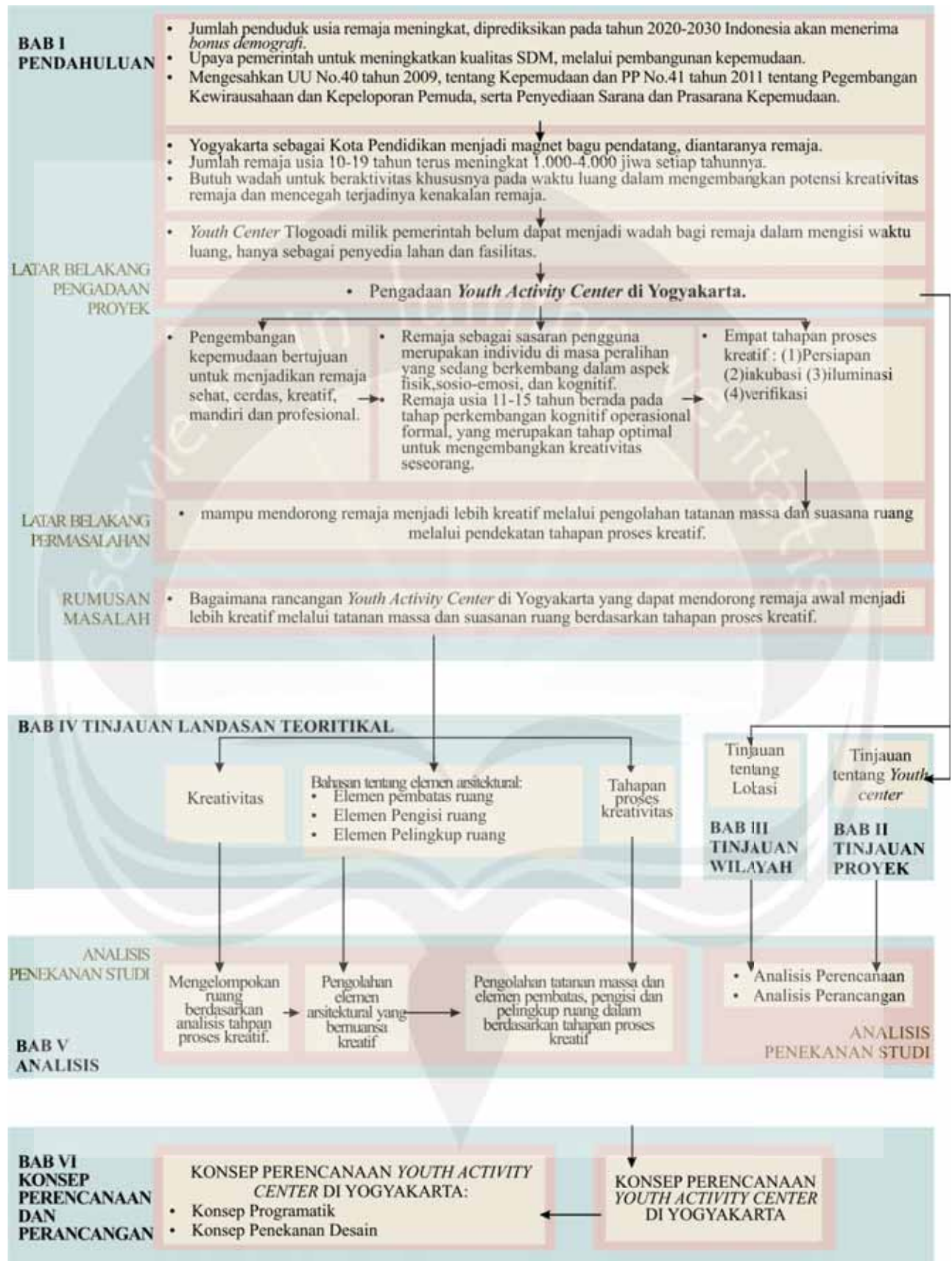
##### e. Sintesis

Penyusunan hasil dari analisis yang berupa konsep perancangan sebagai hasil dari pemecahan masalah pada *Youth Activity Center* di Sleman.

##### f. Aplikasi

Mengaplikasikan tahapan proses kreatif bagi remaja awal ke dalam penyelesaian secara arsitektural melalui tata ruang luar dan ruang dalam pada *Youth Activity Center* di Sleman.

## 1.5.2. Tata Langkah



Gambar 1. Kerangka Pemikiran  
Sumber: Analisis Penulis 2015

## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

### **BAB II. TINJAUAN OBYEK STUDI**

Berisi tentang tinjauan pengguna, pendekatan, dan *youth center*. Tinjauan pengguna yang merupakan remaja berisi tentang definisi remaja, aspek perkembangan, dan karakteristik remaja. Tinjauan mengenai kreativitas termasuk pengertian kreatif, faktor pendukung, faktor penghambat, ciri-ciri dan tahapan proses kreatif. Tinjauan mengenai *youth center*, berisi pengertian *Youth Activity Center* yang mencakup visi dan misi pembangunan *Youth Activity Center* menurut Peraturan Pemerintah yang nomor 41, dan pengertian aktivitas dan waktu luang.

### **BAB III. TINJAUAN WILAYAH**

Berisi tentang gambaran umum Provinsi D.I.Yogyakarta dan Kecamatan Sleman, Rencana Tata Ruang Wilayah, dan peraturan bangunan, dan sarana-prasarana terkait di Kabupaten Sleman.

### **BAB IV. TINJAUAN TEORI**

Berisi kajian mengenai teori yang dipakai berkaitan dengan proses perencanaan dan perancangan dengan pendekatan tahapan proses kreatif.

### **BAB V. ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi analisis perencanaan yang mencakup analisis programatik, tapak, dan bentuk yang terkait dengan *Youth Activity Center* di Sleman berdasarkan tahapan proses kreatif.

### **BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang dasar – dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Youth Activity Center* di Sleman dan kesimpulan yang didapatkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bagian analisis perancangan.